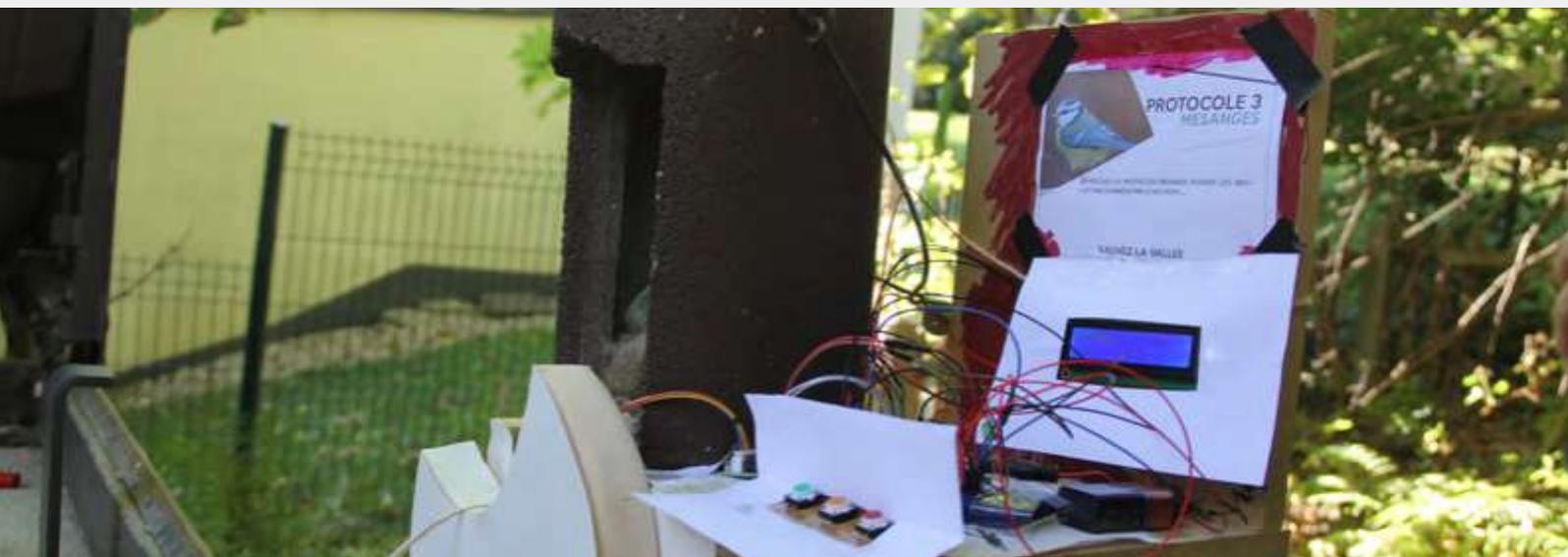




LIVRET PROTOTYPES DU MONT-BLANC LAB 2019

27-29 Septembre 2019

«Construire ensemble un lieu ouvert
d'innovation et de transmission sur
l'étude de la Nature en montagne»





LE LAB EST ORGANISÉ PAR



ILS NOUS SOUTIENNENT:



D2SI
by devoteam



esaaa

silbo



MONT
BLANC



LES JARDINS DE TALEFRE
Jardinerie d'Altitude

GLOSSAIRE

Mont-Blanc Lab : marathon créatif et collaboratif, inspiré du format de Museomix, rassemblant 60 participants de tous les horizons et se déroulant sur trois jours à Chamonix.

Guichet des Savoirs : personnes ressources appuyant le travail des équipes grâce à leurs expertises techniques précises.

Fab Lab: atelier de construction

Observatoire du Mont-Blanc : haut-lieu historique de la science à Chamonix, fondé par le scientifique Joseph Vallot. Propriété communale, et actuels bureaux du CREA Mont-Blanc.

Prototype : du grec ancien $\pi\rho\omega\tau\acute{o}\tau\upsilon\pi\omicron\varsigma$, prôtótypos (« originel, primitif »)

Prototypes du MBL : Six idées créatives produites en trois jours, correspondant à la dose d'innovation, d'audace et de folie généralement mobilisée sur une période beaucoup plus longue dans un contexte organisationnel habituel.

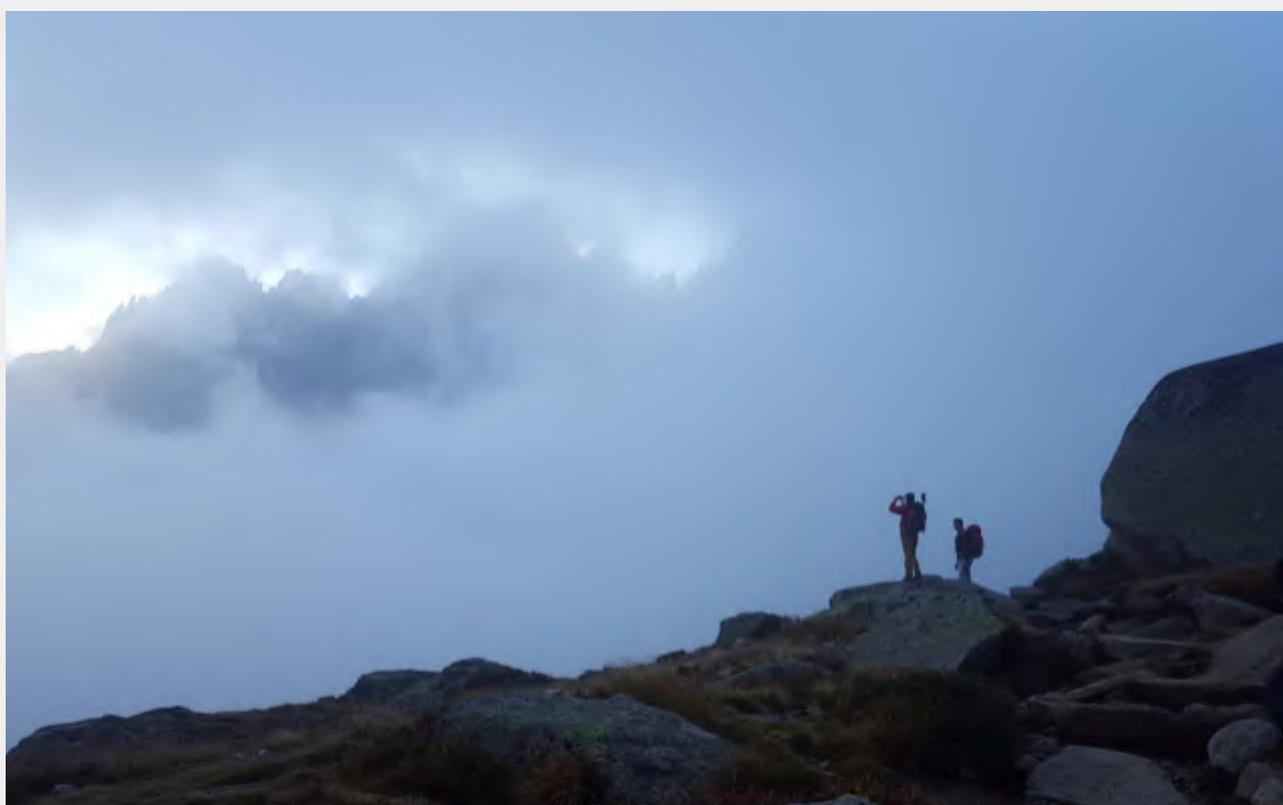
Jardin expérimental (de l'Observatoire du Mont-Blanc) : lieu potentiel de valorisation du patrimoine scientifique et naturel de la vallée du Mont-Blanc. L'ensemble des prototypes de jardin construits par les participants alimentent ce projet.



David Katzowicz

SOMMAIRE

Vue aérienne de l'Observatoire et lieux d'implantation des prototypes.....	1
 La Guilde des Branchu.e.s.....	2
 La Descension.....	5
 Sauvez la vallée	8
 Les Complices Explorateurs	11
 La montagne en soi.....	13
 Mont-Blanc Plage 2100.....	16

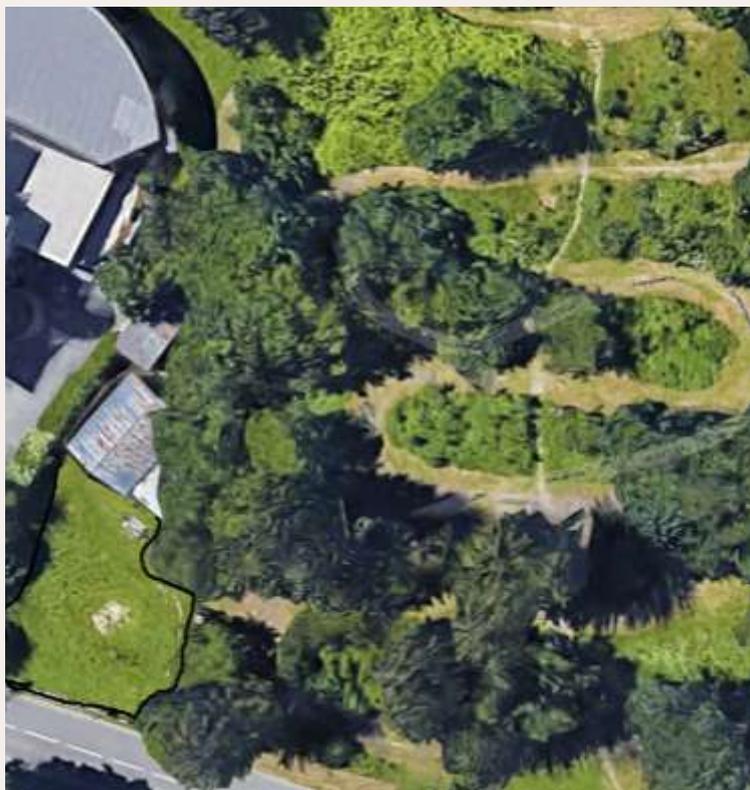


CRÉDITS

Crédits photos : CREA Mont-Blanc & Ensemble des participants du Mont-Blanc Lab

Crédit aquarelles et dessins : Aquarelliste David Katzowicz

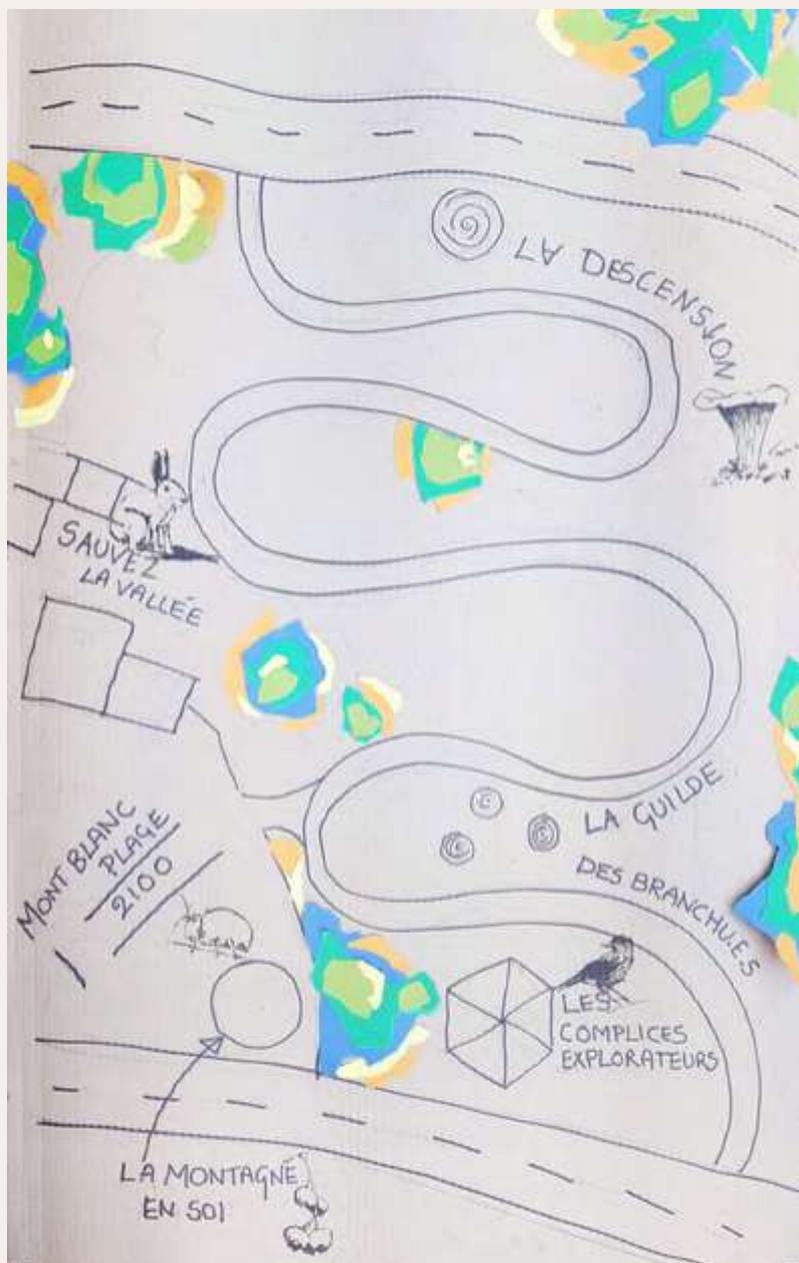
VUE AÉRIENNE DE L'OBSERVATOIRE



L'OBSERVATOIRE ET SON JARDIN



LIEUX D'IMPLANTATION DES PROTOTYPES



La Guilde des branchu.e.s

Membres de l'équipe

Anne Delestrade
Christine Ebadi
Fern Snowden
Maria Betbèze
Pierre-Gilles Levallois
Sébastien Gozler



Facilitateur

Pascale Boissier

Entamez une conversation inédite avec l'arbre Gardien de la Guilde du jardin, l'association d'assistance mutuelle entre vivants.

Mots clés

Conversation - Intelligence artificielle - Connexion physique - Étude sur le lien à la nature - Pouls de la sève - Empathie.

Expérience utilisateur

1- Le visiteur entre dans un espace sanctuarisé, inspirant le respect et la quiétude. L'arbre représentant le Gardien de la Guilde est particulièrement ornémenté. Un portable est accroché au tronc et positionné horizontalement. Des connecteurs lumineux suivant le «pouls de la sève» sont disposés au dessus de l'objet connecté.

2- Le visiteur est ensuite amené à se positionner en face du portable, à mettre ses mains sur l'arbre puis à entamer une conversation avec celui-ci. L'arbre est interpellé par la locution "Grand-Mère Feuillage".

L'application-arbre comprend plusieurs réponses possibles et adapte la conversation aux réponses de l'utilisateur.

3- Le Gardien de la Guilde oriente les visiteurs vers les autres prototypes du jardin de l'Observatoire, en fonction de leur "relation à la montagne" déduite par l'application :

- Démarche observatrice : La Descension
- Démarche de ressenti : La montagne en soi
- Démarche de compréhension : Mont-Blanc plage 2100
- Démarche d'apprentissage : Sauvez la Vallée
- Démarche de science participative : Les complices explorateurs

Objectifs du prototype

Le prototype permet à l'être humain de rentrer au cœur de la Guilde et de faire alliance avec le règne végétal et animal. Les données collectées sur la conversation alimentent une base de données sur les perceptions de la nature.

Le visiteur est pensé comme un observateur participatif, impliqué dans le fonctionnement de l'association d'entraide entre vivants. Le projet prend le contre-pied de la science réalisée et vécue depuis l'observation neutre et extérieure à la nature.





Perspectives de développement

L'équipe de la Guilde des Branchu.e.s envisage l'enrichissement de la conversation afin d'affiner la nature des données collectées. L'ajout de dispositifs qui rendent visibles l'invisible est également envisagé (par exemple, les connexions racinaires).



Photothèque



La Descension

Membres de l'équipe

Amélie Charoy
Célia Bugniot
Hugo Jalet
Lise Mazeaud
Marie-Claire Dufrêne
Thibaut Guezais

Facilitateur

Sandra Trigani



« Je commence à descendre.

Tout est figé autour de moi. Roche et glace ne forment qu'un bloc, vertical. Je t'entends me dire, Créa, que ce n'est qu'une illusion, la montagne bouge.

Il n'y a que moi ici. Suis-je seul, vraiment ? On dirait que les éléments me parlent. J'adore cette idée que je ne suis pas seul. »



Mots clés

Descension - Souche - Cocon - Enregistrements -
Mixage - Structure en bois - Sieste sonore - Récit.



Expérience utilisateur

1- Le visiteur se dirige vers les hauteurs des Lacets du Bélvédère. Il y découvre une structure en bois et toiles blanches, disposée sur une souche. Le prototype allie la fermeté du sol en bois avec les ouvertures propres au cocon-toile.

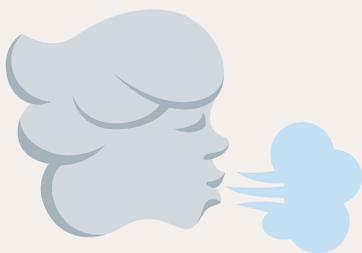
2- Le participant s'insère dans la souche cocon, qu'il peut laisser ouverte ou replier. Débute alors le récit sonore, un mixage d'enregistrements relatant l'histoire de la descension: le retour à la vallée.

3- Le narrateur et cinq éléments/ êtres vivants(le glacier, le lichen, le chocard, le mélèze et l'air) prennent la parole. Le récit offre un moment de douceur, en proposant une quête d'en bas, intéressante au même titre que les ascensions.

Chaque élément affiche les nuances de sa personnalité: le glacier est dramatique, le lichen amoureux, le chocard amusant et rapide, le mélèze conquérant et l'air représente la folie.

Objectifs du prototype

La souche-cocon constitue une expérience polyphonique curieuse, contrastant avec les aventures de montagne axées sur les ascensions. Elle invite le visiteur à ressentir, imaginer et rêver. Le prototype donne la parole à des éléments et êtres vivants de la montagne, dans un élan imaginatif, perceptif et poétique.

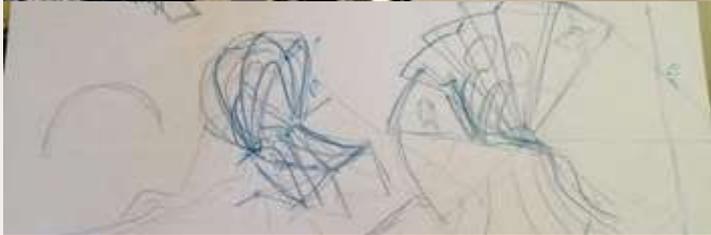


« Le vent se lève et balaie mes cheveux. Il vient d'en haut. Il me plaît de songer aux rencontres qu'il a faites. Je le sens chargé de souvenirs : les oiseaux qu'il a portés, les branches dans lesquelles il a soufflé. Chocard, tu t'amuses dans ses courants. Mais moi, de quoi aurai-je l'air à l'arrivée ? »

Perspectives de développement

La nature du récit permet de rajouter d'autres d'espèces prenant la parole, tout comme leurs inter-relations et leurs effets sur le narrateur-randonneur.

Photothèque



Sauvez la Vallée

Membres de l'équipe

Anne Brasselet
Anne-Sophie Grac
Jérôme Cochet
Lelio Moehr
Marjorie Bison
Olivia Blanchon

Facilitateur

Mélanie Marcuzzi



« Pour moi il est trop tard. Mais je vous devine courageux, innovants, inventifs. Je vous charge donc de sauver la vallée, en l'aidant à survivre aux nombreuses catastrophes qui la menaceront tout au long du XXI^e siècle. »

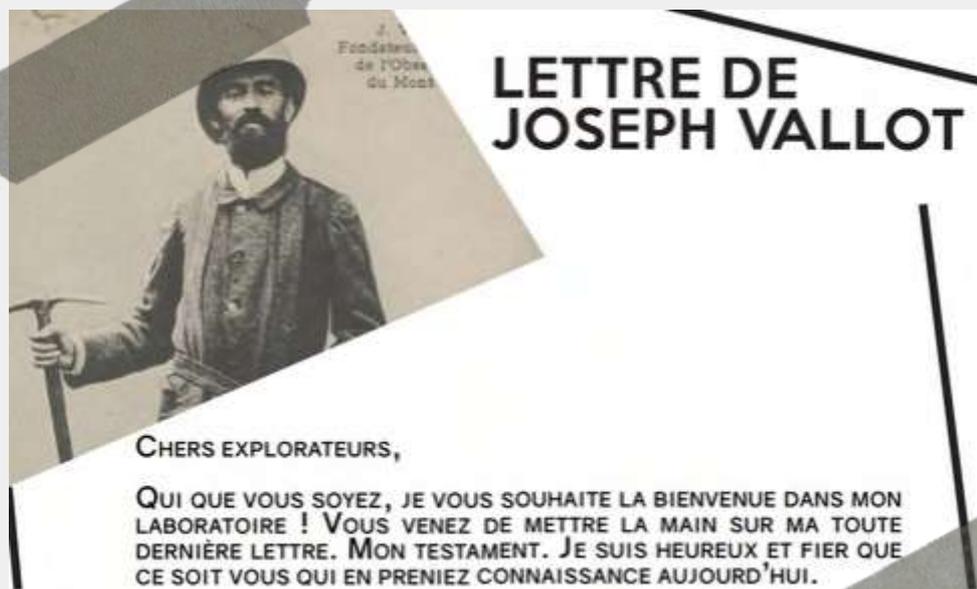
Mots clés

Escape Game - Coupole rectangulaire - Énigmes - Missions -
Recherches scientifiques

Expérience utilisateur

1- Les participants montent les marches, où l'on peut reconnaître la silhouette dessinée de Joseph Vallot, jusqu'à la coupole rectangulaire. Ils prennent alors place au centre du jeu de l'escape game. Autour d'eux se trouvent une boîte fermée avec un cadenas, des articles scientifiques et des photos de caméra trap.

2- Les visiteurs prennent connaissance de la lettre posthume de Joseph Vallot, puis d'un mail d'Anne Delestrade. Ils débutent ainsi une série de 4 missions visant à sauver la vallée.



3- Les énigmes à résoudre concernent l'évolution des glaciers, la reproduction des mésanges, le comptage des mammifères et l'analyse des gradients de température. Selon le nombre de missions réussies, les participants peuvent sauver la vallée.

Objectifs du prototype

Le prototype crée un nouvel espace-temps (escape game) et donne un aperçu des sujets étudiés au CREA. Il permet l'expérimentation de protocoles scientifiques, de manipuler du matériel scientifique et de donner envie aux participants d'en savoir plus.

Perspectives de développement

La création d'un kit d'escape game transportable et l'évolution des énigmes sont les deux principales pistes d'évolution du jeu. Il est également possible d'envisager l'approfondissement des dispositifs actuels, tels la vidéo 3D sur l'évolution des paysages et le nichoir connecté.



La montagne en soi

Membres de l'équipe

Eliane Patriarca
Laurent Chanel
Madelaine Ehrenborg
Maria Holubowicz
Nicolas Rouillon
Sophie Dulau

Facilitateur

Idaline Laigle



Une coupole d'observation d'étoiles immersive. Points de vues et points d'ouïe rotatifs pour un tour d'horizon immersif.

Mots clés

Paysage - Observatoire - Siège tournant - Cordes - Sangles - Mousquetons - Dégrippant - Sonorités alpines - Sueur

Expérience utilisateur

1- Le visiteur entre dans l'ancienne coupole d'observation d'étoiles. Il y découvre une chaise rattachée à des mousquetons et des cordes, elles mêmes maintenues par des sangles fixées à l'intérieur de la coupole. La coupole se tourne manuellement avec un système de poulies.

2- L'heureux élu s'assoit sur la siège tournant. En immersion sonore, il est plongé dans la pénombre. On l'invite à écouter des bribes de sons choisis qui traduisent les évolutions de la montagne : chutes de pierres, bruits des animaux.

3- Après l'écoute, le silence se fait. Le toit s'ouvre partiellement, laissant apercevoir des détails choisis du paysage. Dès que le toit se referme, des textes faisant état des écosystèmes de montagne sont éclairés sur différents endroits de la coupole.

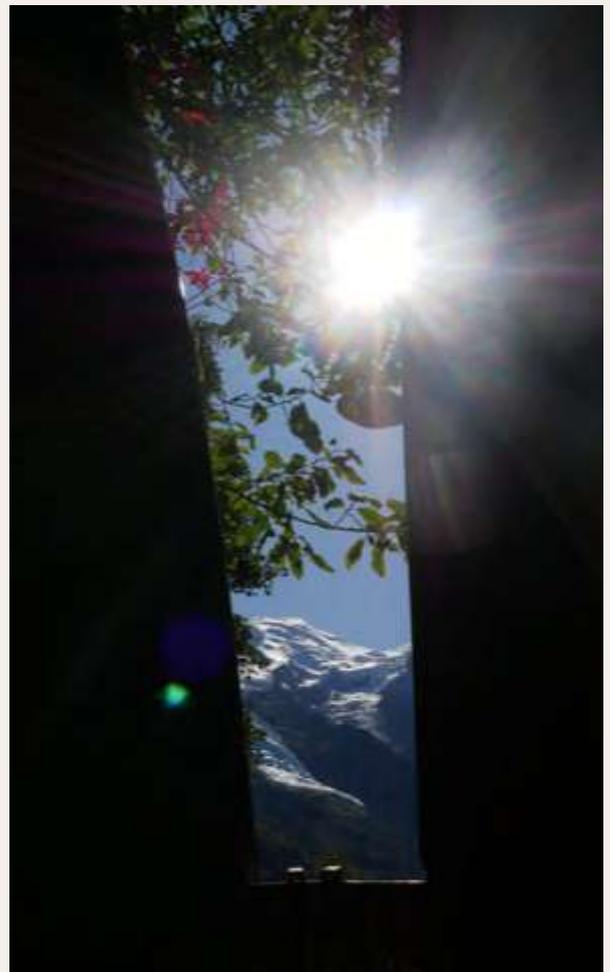
Objectifs du prototype

Le dispositif de la coupole vise à susciter l'émotion et la contemplation. Il permet de ressentir les changements en cours et de porter un regard différent sur la montagne.

Perspectives de développement

Les principales pistes identifiées par l'équipe sont la motorisation de la coupole dans un mouvement lent et fluide; l'ajout d'effets de chaleur, ainsi que la projection d'extraits de vidéos via l'installation d'un projecteur 360° sur la toiture interne.

Photothèque



Les Complices Explorateurs

Membres de l'équipe

Alexandra Legros
Anne D'Hermy
Colin Van Reeth
Cyrille Baudouin
Kévin Lemetayer
Serge de Dianous



Facilitateur

Benoit Loudes

Le Base Camp est un lieu d'arrivée et de départ. C'est un rite de passage. Un base camp rend alerte, c'est un lieu de préparation. Ses passagers y centrent leurs pensées avant d'entamer une mission périlleuse, empêtrés dans la force enfantine de leurs vieux rêves.



Mots clés

Base Camp - Protocoles - Jeu de rôles - Grenouilles Rousses - Citoyens scientifiques - Test - Mare.



Expérience utilisateur

1- Le visiteur aperçoit une tente. À l'entrée, un panneau avec l'annotation « *Devenez un citoyen scientifique, participez à l'exploration du massif du Mont-Blanc.* » les accueillent.

L'intérieur de la tente reprend tous les codes de l'univers scientifique en montagne : des carnets remplis, des articles, des annotations de terrain, des images.



2- Un livre trône parmi tous ces éléments. Le visiteur s'en saisit, fait tourner ses lourdes pages. Il y découvre un QR code, qu'il flashe avec empressement. Le code l'envoie directement vers une application. Une vidéo démarre, expliquant au visiteur que son aide fera la différence pour le comptage des amphibiens.

3- Le visiteur est invité à réaliser le protocole dans la mare du jardin, avant de pouvoir le mener à bien lors de ses pérégrinations en montagne.

Objectifs du prototype

La division en deux sites permet, dans une première étape, de capter l'attention du visiteur et de l'introduire dans un univers scientifique. Il y sera ensuite directement associé via la mise en oeuvre d'un protocole de suivi des grenouilles rousses. Le prototype vise à créer une communauté de chercheurs autonomes, qui pourraient venir se former au jardin, mais également y partager leurs observations sur les écosystèmes de montagne.

Perspectives de développement

L'équipe envisage la création d'une communauté via les réseaux sociaux, afin de faire vivre cet espace de recherche virtuellement. Concernant l'application créée, il serait envisageable de la rendre fonctionnelle en milieu naturel, et accessible pour d'autres protocoles de suivi.

L'introduction d'une notion de gamification dans cette même application est également envisagée.

Mont-Blanc plage 2100

Membres de l'équipe

Anne d'Hermy
Katrine Chassaing
Kévin Delaire
Nicolas Bremard
Sylvain de Rozevire
Vladimir Cellié



Facilitateur

Antoine Josnin

Tunnel glaciaire ou prélassement balnéaire ? les futurs lauréats auto-proclamés du *Prix Nobel de la Perspicacité* nous facilitent le choix en fusionnant les concepts.

Mots clés

Humour - Tunnel Glaciaire - Exploration historique - Chaise longue - Récit de Joseph Vallot- Prolongement de réflexions-

Expérience utilisateur

1- Le visiteur s'engage dans la représentation d'un tunnel glaciaire, construit avec des bâches. Au fur et à mesure de sa descente, il y apprend des anecdotes, ponctuées de points de vues décalés, satiriques et humoristiques.

2- L'exploration scientifique se déroule à partir du XVII jusqu'au XXII. Après avoir parcouru le tunnel, les visiteurs reçoivent un appel du glacier, et se retrouvent dans un aménagement balnéaire qui a pris la place du glacier disparu à l'altitude du Gîte à Balmat.

Objectifs du prototype

Les visiteurs sont confrontés à la réalité du recul des glaciers. Le registre humoristique et le décalage sarcastique permet de mettre en récit des données historiques et scientifiques. Le point de vue décalé vise à questionner la réalité de l'action climatique.

Perspectives de développement

Les développements au niveau de la structure concernent principalement les bâches, qui seraient remplacées par des parois réfrigérées. Notons également l'ajout de parcours sensoriels (notamment lors du passage au "verdissement").

Photothèque

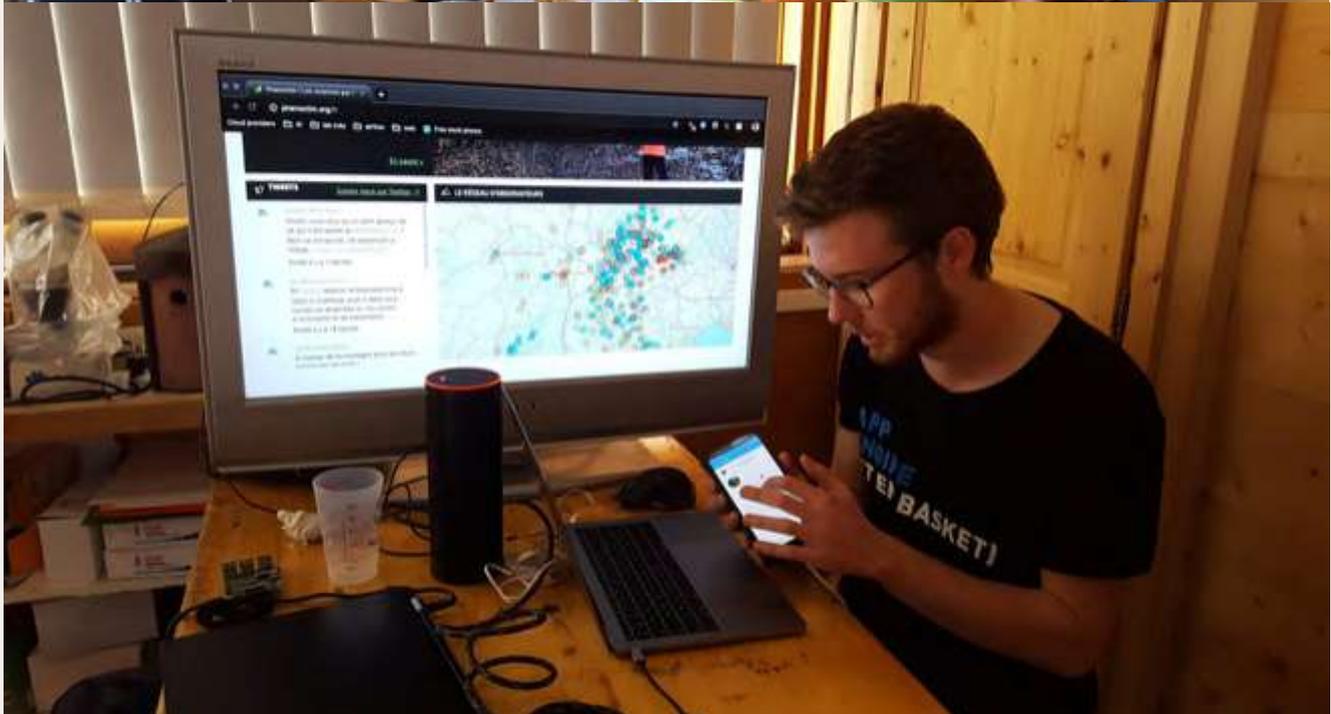


Merci à tous les participants du Mont-Blanc Lab, au Guichet des Savoirs, ainsi qu'à nos partenaires.

Rejoignez-nous pour la suite du Mont-Blanc Lab 2019 et la concrétisation du jardin scientifique !

Contact : Irene Alvarez - ialvarez@creamontblanc.org

www.creamontblanc.org





TEAM ORGA



Irene Alvarez



Marie Anière



Célia Bonnet-Ligeon

TEAM MÉDIAS



Hillary Gerardi



Sébastien Lardon



David Katzowicz

RENFORT LOGISTIQUE



Julie Gavillet



Joëlle Porrot